

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Sumber Belajar

a. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Sumber belajar disebut juga dengan istilah *learning resource*. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001: 76) mendefinisikan sumber belajar sebagai daya yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan belajar mengajar. Sumber belajar secara sempit misalnya buku atau bahan cetak lain dan alat yang menyampaikan pesan secara visual seperti film, *slides*, dan video. Dalam hal ini bahan cetak atau alat visual dapat disebut dengan media. Sebenarnya makna sumber belajar tidak hanya sebatas pada alat yang dipakai guru untuk mengajar di kelas. Sumber belajar dapat berupa pengalaman langsung yang dialami oleh siswa sehingga makna dari sumber belajar akan lebih luas.

Abdul Majid (2011: 170) mengungkapkan sumber belajar merupakan tempat atau lingkungan sekitar, benda, dan orang yang mengandung informasi yang dapat digunakan sebagai wahana bagi siswa untuk melakukan proses perubahan tingkah laku. Jadi, sumber belajar tidak hanya berbentuk buku dan perpustakaan seperti yang

banyak orang ketahui.

Wina Sanjaya (2010: 174) mengatakan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar dengan tujuan yang hendak dicapai. Sumber belajar yang digunakan dalam setiap proses pembelajaran tidak terbatas pada buku saja. Guru perlu menetapkan sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa agar tepat penggunaannya dalam mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan definisi di atas, disimpulkan bahwa sumber belajar merupakan segala hal yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar. Segala hal tersebut tidak hanya buku dan perpustakaan, namun juga mencakup orang, lingkungan sekitar siswa, benda seperti candi atau arca, dan media yang digunakan di dalam kelas seperti film, *slides*, serta video.

b. Klasifikasi Sumber Belajar

Sumber belajar menurut Abdul Majid (2011: 170-171) dapat dikategorikan menjadi lima. Sumber belajar yang pertama adalah tempat atau lingkungan alam sekitar, misalnya pasar, gunung, museum, dan perpustakaan. Sumber belajar juga dapat berupa benda seperti situs, candi, dan benda peninggalan lain yang dapat mengubah tingkah laku siswa. Orang juga dikategorikan sebagai sumber belajar, sebab orang mempunyai kemampuan untuk menjadi sumber belajar. Contoh orang sebagai sumber belajar yaitu guru, polisi, dan ahli

geologi. Sumber belajar selanjutnya yaitu sumber belajar yang paling dikenal masyarakat yaitu buku. Buku yang dapat dibaca oleh siswa meliputi buku pelajaran, kamus, ensiklopedi, dan buku fiksi. Kategori sumber belajar yang terakhir adalah peristiwa. Peristiwa-peristiwa dapat dijadikan sebagai sumber belajar sebab dapat memberikan informasi kepada siswa, contohnya peristiwa banjir dan kerusuhan.

Klasifikasi sumber belajar oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001: 79-80) terbagi menjadi enam. Pertama, pesan (*message*) yaitu informasi yang harus disalurkan melalui ide, fakta atau data, misalnya bahan-bahan pelajaran. Kedua, manusia (*people*) merupakan orang yang menyalurkan informasi, contohnya adalah guru, pedagang, pemandu wisata, dan dokter. Ketiga, bahan (*materials*), adalah sesuatu yang dapat disebut media, mengandung pesan untuk disajikan melalui suatu alat, misalnya buku, *slide*, *film*, dan gambar. Keempat adalah peralatan (*device*), sesuatu yang dapat disebut dengan media untuk menyalurkan pesan dan disajikan melalui *software*, contohnya OHP, kamera, dan TV. Kelima yaitu teknik/metode (*technique*), prosedur yang digunakan pada saat pelajaran oleh penyalur pesan, misalnya ceramah, diskusi, dan simulasi. Keenam adalah lingkungan (*setting*) dapat berupa kelas, perpustakaan, dan situasi di sekitar pesan atau informasi berada.

Wina Sanjaya (2010: 175-176) membagi sumber belajar yang dapat dimanfaatkan guru untuk proses pembelajaran di kelas menjadi

empat. Pertama, manusia sebagai sumber, artinya manusia dapat menjadi usaha dalam mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya untuk menyampaikan materi mengenai lalulintas, guru dapat menghadirkan polisi. Polisi disebut manusia sebagai sumber belajar karena menjadi perantara dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kedua, alat dan bahan pengajaran. Alat merupakan sesuatu yang digunakan untuk membantu guru, sedangkan bahan merupakan sesuatu yang mengandung pesan yang akan disampaikan kepada siswa. Alat dan bahan pengajaran merupakan satu kesatuan. Ketiga, berbagai aktivitas dan kegiatan adalah segala perbuatan yang sengaja dirancang oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa, seperti diskusi, simulasi, dan percobaan. Keempat, lingkungan atau *setting* adalah sesuatu yang dapat memungkinkan siswa untuk belajar. Contohnya yaitu laboratorium, museum, dan perpustakaan.

Dari klasifikasi sumber belajar menurut para ahli tersebut, komik sebagai sumber belajar yang dikembangkan termasuk dalam jenis sumber belajar bahan (*materials*). Komik yang dikembangkan merupakan sesuatu yang mengandung pesan, dalam hal ini adalah materi IPS tentang konektivitas antar ruang.

c. Manfaat Sumber Belajar

Sumber belajar mempunyai berbagai manfaat baik bagi siswa maupun bagi guru. Eveline Siregar dan Hartini Nara (2011: 128-129) mengungkapkan manfaat sumber belajar yaitu, mampu memberikan pengalaman yang lebih nyata kepada siswa sebab siswa dapat berkunjung langsung ke suatu tempat yang akan dipelajari. Keberadaan sumber belajar juga dapat membantu siswa memperluas cakrawala ilmunya dengan membaca buku, melihat film, dan berbincang dengan narasumber. Sumber belajar juga memberikan motivasi yang positif bagi siswa serta berpikir secara lebih kritis. Bagi guru, sumber belajar membantu untuk menyajikan sesuatu yang tidak dapat dilihat langsung atau tidak mungkin diadakan. Beberapa manfaat ini dapat membuat kegiatan belajar akan lebih efektif dan efisien.

Fatah Syukur (2008: 96-97) mempunyai pendapat yang hampir sama dengan Eveline Siregar dan Hartini Nara mengenai manfaat sumber belajar. Sumber belajar dianggap sebagai komponen yang penting dalam proses belajar mengajar sebab manfaatnya yang sangat besar. Beberapa manfaat sumber belajar adalah memberi pengalaman belajar secara langsung, menyajikan sesuatu yang tidak mungkin ditiadakan, menambah cakrawala di kelas dan memberi motivasi yang positif bagi siswa. Manfaat lain yang dikemukakan oleh Fatah Syukur yaitu memberi informasi yang akurat dan terbaru, misalnya dari

majalah dan ensiklopedia. Sumber belajar juga membantu dalam memecahkan masalah pendidikan.

Manfaat lain dari sumber belajar dikemukakan oleh Kokom Komalasari (2010: 114) sebagai berikut: sumber belajar dapat dijadikan sumber informasi dalam proses pembelajaran, sumber belajar juga dapat mengatasi keterbatasan pengalaman belajar yang dimiliki siswa, dan sumber belajar membantu siswa untuk menumbuhkan minat, motivasi, serta pengalaman secara menyeluruh. Selain itu, sumber belajar memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung antara siswa dengan sesuatu yang sedang dipelajari. Maka dari itu, sumber belajar dapat melampaui batas ruang kelas, sehingga siswa tidak hanya belajar di dalam kelas saja melainkan secara nyata.

Sumber belajar memang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Sumber belajar membantu siswa untuk belajar secara menyenangkan karena dapat memperoleh ilmu baru, mencoba sesuatu yang belum pernah dicoba, membaca materi selain dari buku, serta lebih termotivasi mempelajari suatu materi. Beberapa manfaat sumber belajar tersebut dapat membantu siswa dan guru saat proses pembelajaran.

Dari manfaat sumber belajar yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar dapat menjadi sumber informasi bagi siswa, sumber belajar dapat memberi pengalaman secara nyata, sumber belajar dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin

diadakan, serta yang lebih penting adalah dengan adanya sumber belajar siswa dapat termotivasi untuk belajar. Sumber belajar dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Komik

a. Pengertian Komik

Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002: 64) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik mempunyai cerita-cerita yang ringkas dan menarik perhatian serta dilengkapi dengan aksi-aksi. Bahkan, komik mampu membuat tokoh-tokohnya seolah-olah hidup karena disertai dengan pewarnaan yang bebas.

M.S.Gumelar (2011: 7), komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics: the Invisible Art* (1993), yang dikutip oleh M.S. Gumelar (2011: 6), “*Justaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or produce an aesthetic response in the reader*”. McCloud menekankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja,

dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca.

Daryanto (2010: 27) mengatakan komik sebagai suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik menyediakan ceritera-ceritera yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa.

Dapat disimpulkan bahwa komik merupakan kumpulan gambar berwarna berisikan tokoh-tokoh yang memerankan sebuah cerita. Komik disertai teks pendukung untuk memperjelas alur cerita sehingga komik mudah dipahami isi ceritanya.

b. Jenis-jenis Komik

Berdasarkan fungsinya, Daryanto (2010: 27) membedakan komik menjadi dua jenis, yaitu:

1) Komik Komersial

Komik komersial jauh diperlukan di pasaran karena bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran. Komik komersial memiliki kesederhanaan jiwa dan moral, dan adanya kecenderungan manusiawi universal terhadap pemujaan pahlawan.

2) Komik Pendidikan

Komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non-profit.

Bonneff (1998: 9) mengemukakan pembagian komik berdasarkan bentuknya menjadi *comic books* (komik buku) dan *comic strip* (komik strip). Komik buku merupakan jenis komik yang berbentuk buku sedangkan komik strip merupakan jenis komik yang biasa dimuat dalam surat kabar, majalah atau buletin. Jadi komik buku merupakan komik yang dicetak dalam satu kesatuan buku sedangkan komik strip hanya menumpang di salah satu edisi surat kabar, majalah atau buletin sehingga jumlah ceritanya tidak sepanjang komik buku.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, komik pengembangan ini termasuk dalam jenis komik pendidikan sebab mengandung unsur informatif. Komik ini berisi materi pelajaran IPS Kelas VII SMP pada materi konektivitas antar ruang. Komik pengembangan ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang dapat membantu penyampaian materi pelajaran IPS sehingga berguna dalam dunia pendidikan.

c. Kelebihan dan Kelemahan Komik

Komik sebagai sumber belajar mempunyai beberapa kelebihan seperti yang diungkapkan Daryanto (2010: 139-140), yaitu komik dapat menambah kemampuan membaca siswa serta penguasaan kosakata yang jauh lebih banyak daripada siswa yang tidak menyukai

komik. Kelebihan komik yang lain yaitu penyajiannya yang mengandung unsur visual dan cerita yang kuat sehingga pembaca dapat terlibat secara emosional ketika membaca komik. Dari kecenderungan inilah komik dibuat dengan berisikan materi pelajaran agar siswa lebih suka untuk membaca dan belajar. Dibandingkan dengan buku teks yang tidak bergambar serta tidak mengandung ilustrasi yang menarik, komik diharapkan dapat membangkitkan minat siswa untuk lebih rajin belajar sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

Menurut Soejono Trimo yang dikutip oleh Nurva Kurniawan (2012: 43) kelebihan komik di antaranya, komik dapat menambah perbendaharaan kata-kata. Setelah membaca komik, siswa mempunyai perbendaharaan kata yang lebih baik, sebab dari komik pendidikan yang dikembangkan ini terdapat istilah-istilah yang ada dalam materi pelajaran. Selain itu, komik juga membantu siswa untuk mengembangkan minat bacanya. Komik yang berisi gambar beserta teks pendukung mampu membuat siswa lebih tertarik untuk membaca, sehingga komik dapat mengembangkan imajinasi siswa melalui gambar-gambar yang ada di dalam komik. Jadi, materi pelajaran yang ada dalam cerita komik akan lebih tertanam pada diri siswa.

Selain kelebihan-kelebihan yang dipaparkan di atas, komik juga mempunyai sisi kelemahan. Kelemahan tersebut diungkapkan pula oleh Soejono Trimo yang dikutip oleh Nurva Kurniawan (2012:

43). Kelemahan komik ditinjau dari aspek bahasa, kadang banyak mengandung kata-kata yang bebas dan kurang dapat dipertanggungjawabkan. Komik umum juga sering membuat siswa lupa waktu pada saat membacanya. Akan tetapi, komik pendidikan yang akan dikembangkan ini didesain untuk membantu siswa lebih rajin membaca, sebab isinya yang positif dan mengandung materi pelajaran diharapkan dapat menambah pengetahuan siswa.

d. Syarat-syarat Komik

Komik tidak dapat dikatakan sebagai komik kalau hanya mengandung gambar saja tanpa elemen lain seperti teks. Komik mempunyai elemen-elemen desain yang membentuk komik. Elemen-elemen desain dalam komik adalah bahan-bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh. M.S. Gumelar (2011: 26-35) menyebutkan beberapa elemen desain dalam komik meliputi:

- 1) *Space*, merupakan ruang dalam komik. Ruang dapat berupa kertas, kanvas, dan ruang di media digital. *Space* berguna sebagai tempat bagi karakter dalam komik untuk melakukan aksi tertentu. *Space* komik dapat berukuran 11,4 x 17,2 cm; 13,5 x 20 cm; 14 x 21 cm atau lebih besar dari ukuran tersebut sesuai dengan kebutuhan.
- 2) *Image*, merupakan gambar, foto, ilustrasi, logo, simbol, dan *icon* yang membentuk komik. *Image* dalam komik dapat dibuat dengan gambar goresan tangan. *Image* merupakan elemen yang penting

dalam komik sebab *image* dapat menunjukkan beberapa adegan yang ada dalam komik.

- 3) Teks, merupakan simbol dari suara yang ada dalam komik. Suara dapat berasal dari percakapan antar tokoh maupun efek suara dari adegan yang sedang terjadi. Suara yang berasal dari percakapan biasanya ditulis dalam balon kata setiap tokoh komik. Teks harus ditempatkan dengan jelas agar mudah dibaca dan tidak mengganggu gambar dalam komik.
- 4) *Colour*, merupakan warna dalam komik. Pewarnaan dibagi lagi menjadi tiga yaitu warna cahaya yang berasal dari tiga cahaya warna utama (merah, hijau, biru), warna cat transparan yang dihasilkan oleh empat warna utama utama (biru muda, pink, kuning, dan hitam), dan warna tidak transparan atau warna tidak tembus pandang yang berasal dari lima warna utama yaitu putih, kuning, merah, biru, dan hitam.
- 5) *Voice, Sound, Audio*. *Voice* merupakan hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan melalui mulut oleh tokoh baik manusia, hewan, maupun makhluk lain. *Sound* adalah hasil bunyi apapun yang tidak dikeluarkan melalui mulut baik dari gesekan, hewan, benda elektronik, dan tumbuhan. *Audio* lebih cenderung pada hasil suara alat elektronik seperti komputer, radio, televisi, dan telepon.

Selain elemen-elemen desain yang telah disebutkan di atas, komik juga mempunyai syarat lain agar komik dapat dikatakan

sebagai komik pendidikan. Komik pendidikan yang digunakan sebagai sumber belajar tentunya harus mempunyai elemen-elemen yang mendukung agar dapat dikatakan layak sebagai sumber belajar. Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002: 69) mengatakan bahwa komik sebagai sumber belajar harus didesain berisi materi-materi keilmuan. Materi-materi keilmuan yang ada dalam komik akan mampu menumbuhkan minat baca siswa yang tadinya rendah. Hal ini dikarenakan komik pendidikan mengandung gambar-gambar yang lebih menarik siswa untuk membaca. Komik pendidikan dilengkapi dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas, dengan perwatakan yang realistik sehingga komik pendidikan dapat menjadi sumber belajar yang efektif guna membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata dan keterampilan membaca serta memperluas minat baca siswa.

e. Teknik Membuat Komik

Komik dapat dibuat dengan menggunakan tiga teknik, yaitu *traditional technique*, *hybrid technique*, dan *digital technique*. M.S. Gumelar (2011: 92- 260) menjelaskan tiga teknik pembuatan komik sebagai berikut:

1) *Traditional Technique*

Traditional Technique atau teknik membuat komik dengan cara tradisional. Pembuatan komik dengan teknik tradisional yaitu dengan menggunakan alat dan bahan tradisional seperti pensil, pena, tinta tahan air, spidol kecil, penghapus, cat, pensil warna,

kertas gambar, kertas HVS, *cutter*, dan *hairdryer* sebagai pengering serta bahan lain yang relevan digunakan.

Pembuatan komik dengan teknik tradisional dilakukan dengan tahapan berikut ini:

- a) Siapkan kertas sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan.
- b) Siapkan skripnya, apabila tidak ada, pembuat komik dapat langsung menuangkan ide yang ada di pikirannya.
- c) Tuliskan teks terlebih dahulu dengan memperhatikan skrip.
- d) Buat gambar-gambar *raw sketch* (sketsa kasar). Sketsa kasar dibuat sesuai dengan skrip. Selanjutnya sketsa kasar akan disalin menjadi gambar hampir jadi. Sketsa kasar juga dapat dijadikan *finished sketch* (sketsa yang sudah rapi dan siap ditinta) agar lebih menghemat waktu.
- e) Sketsa kasar kemudian ditinta dengan menggunakan tinta bak atau pen permanen lainnya, disesuaikan dengan kebutuhan.
- f) Langkah terakhir adalah mewarna secara tradisional. Pada saat mewarna, dapat digunakan *marker* atau spidol dengan membuka penutup belakangnya sehingga pewarnaan akan lebih mudah karena warna akan lebih banyak keluar.

2) *Hybrid Technique*

Hybrid Technique adalah teknik membuat komik secara gabungan antara cara tradisional dan cara digital. Jumlah dan persentase antara digital dan tradisional tidak dipermasalahkan,

yang terpenting adalah menggabungkan dua teknik tersebut. Secara tradisional, alat-alat yang diperlukan sama dengan alat-alat dalam teknik tradisional. Alat-alat tersebut akan digabungkan dengan alat-alat digital seperti komputer, *scanner*, dan *softwares* dalam komputer untuk pewarnaan komik.

Langkah pembuatan komik dengan teknik gabungan, pertama adalah siapkan gambar hitam putih yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian, lakukan *scan* pada gambar hitam putih tersebut sehingga diperoleh gambar dalam bentuk *copy digital*. Setelah gambar menjadi bentuk *copy digital*, gambar akan diwarnai dengan *digital colouring*. Pewarnaan secara digital dapat dilakukan dengan *softwares* seperti *Corel Draw*, *Adobe Photoshop*, *The Gimp*, atau sejenisnya. Apabila pewarnaan pada gambar telah selesai, langkah selanjutnya adalah *lettering* atau pemberian teks. Pemberian teks dilakukan untuk memperjelas adegan tokoh dalam komik. Pemberian teks dapat dilakukan dengan *Adobe Photoshop* atau *software* sejenisnya.

3) *Digital Technique*

Digital technique atau teknik digital merupakan teknik pembuatan digital dengan bantuan alat-alat digital. Alat-alat digital yang digunakan yaitu komputer atau tablet dan *softwares* seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Design*, *Corel Draw*, dan lain-lain sesuai kebutuhan. Pembuatan komik secara digital

membutuhkan kemampuan yang lebih daripada pembuatan komik secara tradisional sebab pengerjaannya yang lebih rumit.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam teknik digital yang pertama adalah menggambar secara digital dengan menggunakan komputer atau tablet. Komputer atau tablet yang digunakan untuk menggambar tentunya telah berisi *softwares* yang telah disebutkan dalam alat-alat digital.

Dari ketika teknik yang dipaparkan oleh M.S. Gumelar tersebut, komik yang akan dikembangkan oleh peneliti menggunakan *hybrid technique* atau teknik gabungan tradisional dan digital. Komik dibuat dengan menggambar secara manual, kemudian gambar di *scan* sehingga gambar hasil *scan* telah berbentuk digital. Selanjutnya gambar diwarnai menggunakan aplikasi digital berupa *Adobe Photoshop CS3* dan *Photoscape*.

f. Langkah-langkah Membuat Komik

Langkah-langkah dalam pembuatan komik dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembuat komik atau komikus. Lusiana Susiani (2006: 6-7) menjelaskan langkah-langkah membuat komik sebagai berikut:

- 1) Langkah awal dalam membuat komik adalah perumusan ide cerita dan pembentukan karakter. Langkah awal sangat penting dilakukan agar rangkaian cerita yang akan dibuat lebih kuat. Perumusan ide cerita diawali dengan pembuatan ringkasan cerita komik. Ringkasan cerita berisi garis besar cerita dalam komik

yang akan dibuat. Ringkasan cerita selanjutnya dijadikan acuan pembuatan skenario komik. Skenario komik tersusun atas alur cerita, percakapan antar tokoh, dan *setting* dalam komik. Skenario cerita dibuat pada setiap panel, mulai dari panel satu sampai panel terakhir dalam komik. Pembuatan skenario ditujukan agar jalan cerita komik lebih jelas.

- 2) Langkah kedua yang dilakukan adalah menuangkan ide cerita ke dalam bidang gambar secara kasar. Hal ini disebut dengan pembuatan sketsa (*sketching*). *Sketching* dilakukan dengan menggunakan peralatan seperti kertas, pensil, penghapus, dan penggaris.
- 3) Langkah ketiga setelah proses *sketching* jadi adalah meninta hasil sketsa atau *inking*. *Inking* dilakukan dengan tinta, pena, atau spidol pada gambar sketsa.
- 4) Langkah keempat dalam pembuatan komik yaitu pewarnaan pada komik. Pewarnaan dalam komik dapat dilakukan secara manual menggunakan cat air atau cat poster. Pewarnaan juga dapat dilakukan dengan cara nonmanual menggunakan *software* dalam komputer misalnya *Adobe Photoshop*.
- 5) Langkah kelima adalah pemberian teks (*lettering*). Pemberian teks pada komik biasanya menggunakan balon kata. Pemberian teks dapat dilakukan secara manual maupun non manual.

Pemberian teks harus memperhatikan posisi gambar agar keberadaannya tidak mengganggu gambar.

McCloud juga menjelaskan bahwa setiap proses pembuatan karya apapun seperti lukisan kesastraan, teater, film, patung, dan komik dalam media apapun harus selalu mengikuti jalur tertentu. Jalur tersebut merupakan langkah-langkah yang digunakan pembuat seni untuk membuat karyanya. Komik sebagai karya seni juga harus dibuat melalui jalur tersebut. McCloud (2001: 170- 184) mengemukakan enam langkah pembuatan karya yaitu gagasan/tujuan, bentuk, gaya, struktur, keterampilan, dan permukaan.

Pertama, pembuat komik harus mempunyai gagasan/tujuan. Gagasan tersebut dapat berasal dari dorongan hati, filsafat, emosi, atau tujuan dari karya yang akan dihasilkan. Kedua, pembuat komik harus menentukan bentuk apa yang akan diciptakan. Bentuk tersebut dapat berupa sebuah buku, hanya berupa gambar saja, coretan kapur, atau buku komik. Ketiga, gaya atau aliran merupakan unsur yang dapat berupa gerak-gerik atau subyek. Gaya atau aliran seni ini dapat ditentukan sendiri oleh pembuat komik atau dapat juga menggunakan gaya yang dimiliki seniman lain. Keempat, pembuat komik harus menyatukan segala hal yang telah dipikirkan menjadi struktur yang baik. Kelima, keterampilan harus dimiliki pembuat komik untuk menyusun karyanya dengan menerapkan segala kemampuan, pengetahuan, dan penemuan agar karya tersebut dapat terwujud.

Keenam, aspek terakhir yang dilakukan pembuat komik yaitu permukaan. Permukaan berarti penyelesaian akhir dari karya yang dibuat, yaitu tampilan. Aspek permukaan merupakan aspek terpenting, sebab dari tampilan inilah masyarakat menilai karya yang dihasilkan.

Komik sebagai produk pengembangan yang dikembangkan juga dibuat melalui beberapa langkah. Langkah-langkah yang dipilih berdasarkan pendapat Lusiana Susiana sebagai berikut:

- 1) Pembuatan komik diawali dengan perumusan ide cerita. Cerita dibuat berdasarkan materi Konektivitas Antar Ruang. Ide cerita dibuat ke dalam skenario komik yang berisi alur cerita, percakapan antar tokoh, dan *setting* cerita dalam komik. Skenario dibuat pada setiap panel cerita. Pada tahap ini juga dilakukan pembuatan tokoh komik. Tokoh komik yang dibuat yaitu tiga bersaudara bernama Bima, Tio, dan Uci. Setelah diperoleh tokoh komik, ide cerita dituangkan ke dalam skenario cerita.
- 2) Setelah tahap pertama selesai, langkah selanjutnya adalah pembuatan sketsa. Pembuatan sketsa dilakukan dengan menggunakan kertas A4, pensil, penghapus, dan penggaris. Pembuatan sketsa diawali dengan membuat kotak-kotak panel cerita. Selanjutnya setiap panel diisi dengan sketsa kasar sesuai dengan ide cerita.

- 3) Langkah selanjutnya setelah seluruh sketsa dibuat adalah meninta hasil sketsa. Penintaan dilakukan dengan spidol hitam anti air. Spidol hitam anti air dipilih agar gambar lebih bagus dan tahan air.
- 4) Setelah gambar komik selesai ditinta, langkah selanjutnya adalah pewarnaan. Pewarnaan yang dilakukan terhadap komik pengembangan adalah pewarnaan secara digital atau nonmanual. Oleh karena itu, gambar komik harus *discan* terlebih dahulu. Setelah diperoleh gambar digital, proses pewarnaan dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CS3*.
- 5) Komik yang telah diwarna selanjutnya diberi teks sesuai dengan ide cerita. Pemberian teks juga dilakukan secara digital atau nonmanual dengan menggunakan *software Photoscape*. Pemberian teks pada komik juga dilakukan dalam balon kata.

Setelah komik selesai dibuat sesuai dengan langkah-langkah tersebut, komik pengembangan selanjutnya diteliti dan dicek ulang sebelum dicetak. Pengecekan dilakukan dengan cara membaca seluruh cerita dalam komik. Setelah tidak ada kesalahan penulisan dan pewarnaan, komik pengembangan kemudian dicetak dan dijilid untuk segera divalidasi oleh ahli.

g. Kriteria Penilaian Komik

Komik sebagai sumber belajar akan dikatakan layak apabila telah melalui tahap validasi atau penilaian oleh ahli. Penilaian dilakukan dengan mengisi lembar penilaian. Penyusunan instrumen

penilaian berdasarkan pada prinsip penilaian oleh Masnur Muslich (2010: 292-313) yang selanjutnya dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Penilaian ini mengacu pada kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafikan.

Kelayakan isi menunjukkan kriteria penilaian terhadap materi yang digunakan, KI dan KD, serta pemilihan materi. Kelayakan penyajian menunjukkan kriteria penilaian tentang penyajian materi dalam komik dan kelengkapan komik seperti daftar isi dan petunjuk penggunaan. Kelayakan bahasa menunjukkan kriteria penilaian tentang penggunaan bahasa dalam komik. Kelayakan kegrafikan menunjukkan kriteria penilaian tentang ilustrasi, pewarnaan, dan keterbacaan teks.

Instrumen penilaian ditujukan kepada ahli materi IPS, ahli media pembelajaran, dan guru IPS SMP. Setiap instrumen penilaian mempunyai kisi-kisi yang berbeda karena disesuaikan dengan keahlian setiap penilai. Instrumen untuk ahli materi difokuskan pada penilaian yang berhubungan dengan materi IPS di dalam komik, sehingga hanya menggunakan tiga aspek penilaian yaitu aspek isi, aspek penyajian, dan aspek bahasa. Aspek kegrafikan tidak digunakan dalam instrumen penilaian ahli materi karena aspek tersebut berisi tentang desain isi, warna, dan ilustrasi yang tidak dinilai oleh ahli materi. Instrumen untuk ahli media difokuskan pada penilaian terhadap desain sampul komik, gambar, pewarnaan, dan lain-lain.

Instrumen untuk guru IPS SMP berhubungan dengan penggunaan komik sebagai sumber belajar IPS. Selanjutnya ada pula instrumen mengenai tanggapan siswa terhadap komik sebagai sumber belajar hasil pengembangan. Instrumen ini tidak masuk ke dalam penilaian sebab hanya untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai sumber belajar yang dikembangkan.

h. Komik sebagai Sumber Belajar

Komik sudah banyak dikenal diberbagai kalangan usia. Komik banyak dibaca oleh anak-anak seperti halnya buku cerita. Komik dapat dikatakan sebagai sumber belajar bagi siswa sebab komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Popularitas komik inilah yang mendorong banyak kalangan pendidik memanfaatkannya sebagai sumber belajar. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 68) mengatakan peranan pokok dari komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa. Penggunaan komik yang dipadukan dengan berbagai metode pengajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif. Komik diharapkan dapat membangkitkan minat baca para siswa. Melalui bimbingan guru, siswa dapat belajar mandiri dan menggali pengetahuan mereka melalui komik.

Komik yang didesain berisi materi-materi keilmuan seperti halnya IPS mampu menumbuhkan minat baca siswa yang tadinya rendah. Sebab, siswa tidak terlalu tertarik untuk membaca buku-buku

pelajaran yang lebih banyak berisi teks atau bacaan tanpa gambar. Komik yang dilengkapi dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas, dengan perwatakan yang realistis mampu menarik siswa dari berbagai usia termasuk siswa SMP. Komik dapat dijadikan sumber belajar yang efektif guna membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata dan keterampilan membaca serta memperluas minat baca (Nana Sudjana & Ahmad Rivai, 2002: 69).

3. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Trianto (2010: 171) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas atau fenomena yang ada di kehidupan masyarakat sehingga mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari berbagai cabang-cabang ilmu sosial tersebut.

Menurut Muhammad Numan Somantri (2001: 74), Pendidikan IPS di sekolah merupakan penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait, yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan dasar dan menengah. IPS sangat erat kaitannya dengan permasalahan sosial yang ada di masyarakat sehingga pembelajaran

IPS sebenarnya mengkaji fenomena-fenomena yang dekat sekali dengan siswa.

Sapriya (2009: 19) mengemukakan Ilmu Pengetahuan Sosial atau disingkat IPS merupakan mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*”. IPS yang diajarkan di sekolah memiliki makna yang berbeda-beda. IPS dapat berarti nama mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada juga yang berarti gabungan (*integrated*) dari beberapa mata pelajaran atau ilmu.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar dan menengah. IPS mempunyai makna gabungan atau integrasi beberapa ilmu sosial yang ada di dalam kehidupan masyarakat sehari-hari seperti sosiologi, ekonomi, sejarah, geografi, dan budaya.

b. Tujuan Pendidikan IPS

Menurut Trianto (2010: 176), tujuan utama IPS ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah yang terjadi di masyarakat, sehingga siswa mampu menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada di sekitar tempat tinggal mereka. Tujuan IPS yang selanjutnya adalah agar siswa memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Menurut Muhammad Numan Somantri (2011: 260-261), tujuan Pendidikan IPS adalah:

- 1) Menekankan tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideologi, negara dan agama.
- 2) Menekankan pada isi dan metode berpikir ilmunan.
- 3) Menekankan *reflective inquiry*.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS adalah mendidik siswa agar dapat mengembangkan sikap peduli sosial dengan mengembangkan keterampilan berpikir ilmiahnya. Siswa diharapkan mempunyai sikap peka terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya sehingga mereka dapat memberikan sumbangan kepada lingkungan di mana mereka tinggal.

c. Pembelajaran IPS di SMP

Pembelajaran IPS di jenjang sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas menggunakan pendekatan yang berbeda. IPS di sekolah menengah atas diajarkan dengan pendekatan terpisah, sedangkan di jenjang sekolah menengah pertama IPS diajarkan dengan pendekatan terpadu. Proses pembelajaran IPS yang dilakukan secara terpadu ini memungkinkan berbagai cabang ilmu sosial diajarkan secara berkaitan.

Beberapa ilmu sosial seperti sosiologi, geografi, sejarah, ekonomi, dan ilmu-ilmu lain seperti agama, hukum, dan budaya diajarkan secara berkaitan satu sama lain. Hal ini tidak terlepas dari

permasalahan sosial yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal siswa sehingga pembelajaran IPS lebih menekankan pada pemecahan masalah.

Pada intinya, pembelajaran IPS di SMP dikemas secara terintegrasi dengan pembelajaran yang tidak terpisah-pisah. Pembelajaran IPS di SMP dapat diajarkan dengan tema-tema tertentu. Tema-tema tersebut diangkat dari kehidupan yang ada di lingkungan peserta didik sehingga mereka merasa lebih dekat dengan hal yang mereka pelajari.

Menurut Supardi (2011: 187-188), pembelajaran IPS di sekolah disesuaikan dengan usia, kematangan, dan kebutuhan siswa. Selain itu, pembelajaran IPS harus berhubungan dengan peristiwa nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa. Jadi, siswa akan lebih peka menghadapi permasalahan sosial seperti banjir, kemiskinan, pasar, dan pengangguran. Siswa juga bisa dilatih untuk berpikir kritis dengan diangkatnya berbagai isu, kasus, dan masalah sosial dalam setiap pembelajaran IPS.

Oleh karena itu pemilihan materi dalam pengembangan sumber belajar ini lebih ditekankan pada materi yang ada di sekitar lingkungan siswa. Pemilihan materi yang tepat diharapkan membuat siswa lebih peka terhadap permasalahan sosial di sekitarnya. Materi konektivitas antar ruang yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 ini diperuntukkan bagi siswa SMP kelas VII berisikan kehidupan

masyarakat Indonesia yang menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga siswa akan lebih mengetahui materi IPS secara lebih dekat melalui cerita dalam komik.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian relevan yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Heryu Anasti (2010), dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbentuk Komik Untuk Siswa SMA dengan Materi Lingkungan Hidup dan Pembangunan Berkelanjutan”*. Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa komik geografi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dengan kriteria baik. Komik layak digunakan dalam pembelajaran dengan penilaian dari ahli materi geografi sangat baik dengan rerata skor 4,83. Ahli media menilai sangat baik dengan rerata skor 4,34. Guru mata pelajaran geografi menilai sangat baik dengan rerata skor 4,27. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan produk berbentuk komik. Perbedaannya yaitu pada materi yang dikembangkan untuk siswa SMA berupa materi lingkungan hidup sedangkan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah untuk siswa SMP berupa materi konektivitas antar ruang.

2. Nurva Kurniawan (2012), skripsi berjudul *“Pengembangan Media Komik Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI Di SD Negeri 1 Demangan Yogyakarta”*. Berdasarkan aspek isi, pembelajaran, tampilan, dan motivasi, media komik yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi standar baik. Ahli materi memberikan kriteria baik dengan skor 3,78 dari aspek isi dan skor 3,8 dari aspek pembelajaran. Ahli media memberikan kriteria baik dengan skor 4,17 dari aspek fisik dan kriteria sangat baik dengan skor 4,39 dari aspek desain sehingga media komik ini layak dijadikan media pembelajaran. Persamaan dalam penelitian ini adalah pengembangan produk berupa komik dengan menggunakan prosedur pengembangan yang dikemukakan Borg & Gall. Perbedaannya yaitu pada materi yang akan dikembangkan. Komik ini dikembangkan pada materi IPS SD sedangkan pengembangan yang akan dikembangkan peneliti adalah materi IPS SMP.
3. Maharani Dyah Pitaloka (2012), skripsi berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbentuk Komik Pada Materi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk Siswa SMA”*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan menurut ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan skor 4,33 termasuk dalam kategori sangat baik. Ahli media memberikan skor 3,98 termasuk kategori baik. Hasil ujicoba pada siswa menunjukkan hasil sangat layak untuk digunakan

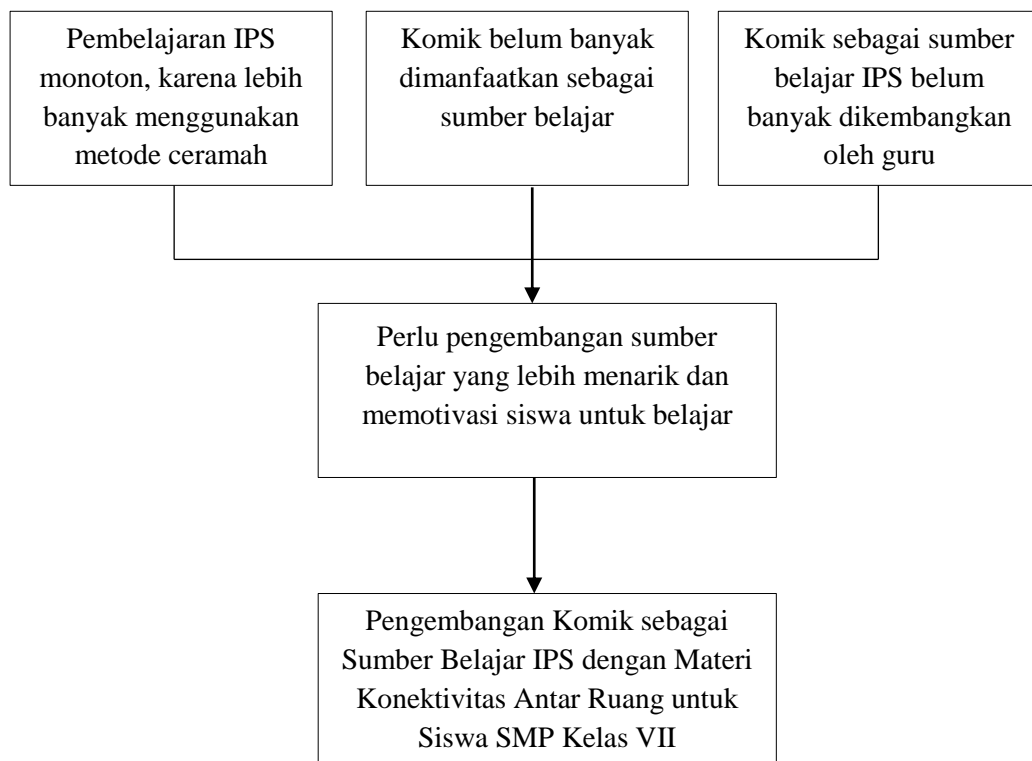
sebagai media pembelajaran. Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu mengembangkan komik dan menguji kelayakan komik tersebut. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan materi yang akan dikembangkan. Komik tersebut mengambil mata pelajaran akuntansi sedangkan komik yang akan dikembangkan peneliti mengambil mata pelajaran IPS.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan dalam latar belakang, pembelajaran IPS cenderung bersifat monoton dikarenakan kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah pada saat mengajar. Padahal, banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan guru agar siswa dapat berperan aktif saat pembelajaran.

Keberadaan sumber belajar yang beragam sebenarnya dapat membantu pembelajaran. Namun, komik sebagai sumber belajar belum banyak dimanfaatkan saat pembelajaran. Komik juga belum banyak dikembangkan oleh kalangan guru IPS. Komik sebagai sumber belajar dapat membantu meningkatkan minat baca siswa sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Komik yang dikemas dengan ilustrasi menarik, gambar berwarna, dan teks penjelasan dapat menjadi sumber belajar bagi siswa SMP kelas VII. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan komik sebagai sumber belajar IPS.

Pemilihan pengembangan komik sebagai sumber belajar IPS yaitu agar siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar IPS. Komik sebagai sumber belajar juga dapat dibaca oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Komik pengembangan ini diberi nama KOMIKA (Komik Konektivitas Antar Ruang) yang berisi cerita dengan alur yang mudah dipahami, diperankan oleh tiga tokoh, berisi gambar yang *fullcolor*, dan disertai dengan penjelasan materi di setiap akhir cerita. KOMIKA diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih tertarik, senang, inspiratif, dan termotivasi dalam pembelajaran IPS. Dari pemaparan di atas, maka dibuat bagan alur pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Alur Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian dalam pengembangan ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan komik sebagai sumber belajar IPS dengan materi konektivitas antar ruang yang telah dikembangkan dilihat dari hasil validasi ahli materi dan ahli media?
2. Bagaimana kelayakan komik sebagai sumber belajar IPS dengan materi konektivitas antar ruang yang telah dikembangkan dilihat dari hasil validasi guru IPS SMP?
3. Bagaimana komik sebagai sumber belajar IPS dengan materi konektivitas antar ruang yang telah dikembangkan menurut tanggapan siswa SMP kelas VII?